«United Kingdom» ЖШС директоры
Абрашкина Н.С. _____
«11» сәуір 2025 жыл

Қазақстан Республикасы Ғылым және жоғары білім министрлігі Ғылыми комитетінің төрағасы
Тілешов Е.Е. _____
«11» сәуір 2025 жыл

ҚЫЗМЕТ КӨРСЕТУ КЕСТЕСІ
Мемлекеттік тілді үйретуге бағытталған балаларға арналған компьютерлік ойынды әзірлеу

№	Атауы	Атқарылатын жұмыстар	Мерзімі
		1-кезең	
1	Жобаға дейінгі жоспарлау	▪ Ойын әзірлеу кестесін құру	Шарт қазынашылық органдарында тіркелген күннен бастап 10 жұмыс күні ішінде
		▪ Қазақстан бойынша ойыншылардың үздік идеяларын жинау, ▪ Ойын тұжырымдамасын әзірлеу, ▪ Әзірлеушілерге арналған техникалық тапсырманы қалыптастыру, ▪ Ойынға арналған 3 сценарий нұсқасын жазу, ▪ Раннер жанрына арналған қазақ тілін үйретуге бағытталған (A1, A2 деңгейлері) контент әзірлеу.	2025 жыл сәуір–мамыр
2	Прототиптеу	▪ Кіріспе бейнепрезентация сценарийлерін әзірлеу, ▪ Көрнекі декорацияларды генерациялау (дала, орман, шөл), ▪ UX сызбаларын әзірлеу, ▪ 3D кейіпкерлерді, иллюстрацияларды және ойынның жалпы визуалды стилі мен дизайнын әзірлеу, ▪ Кейіпкерлерді мақсатты жас тобына бейімдеу, ▪ Сценалар, фондар, кейіпкерлер анимациясы, интерфейс элементтері мен визуалды эффектілерді жан-жақты өңдеу, ▪ Ойынның пайдаланушылық интерфейсін (UI/UX) жобалау, ▪ Прогрессия жүйелерін әзірлеу, ▪ Зерттеу элементтерін әзірлеу.	2025 жыл мамыр–маусым

2-кезең			
3	Вёрстка (әзірлеп жасау)	▪ Ойын логикасын бағдарламалау, ▪ Кіріспе бейнепрезентацияны жасау, ▪ Көрнекі декорацияларды (дала, орман, шөл) жасау, ▪ 3D кейіпкерлерді, иллюстрацияларды, сондай-ақ ойынның жалпы визуалды стилі мен дизайнын жасау, ▪ Сценалар, фондар, кейіпкерлер анимациясы, интерфейс элементтері мен визуалды эффектілерді жасау, ▪ Ойынның пайдаланушылық интерфейсін (UI/UX) жасау, ▪ Бәсекелестік режимді әзірлеу, ▪ Сюжеттік ілгерілеуді қамтамасыз ететін NPC кейіпкерлерді әзірлеу, ▪ Ұлттық колоритке сай түпнұсқалық аудио-видео контент әзірлеу, ▪ Викторина режимін әзірлеу, ▪ Серверлік бөліктермен интеграция жасау, ▪ Қазақ тілін үйретуге бағытталған викторинаға арналған контент әзірлеу (A1, A2 деңгейлері).	2025 жыл шілде–қыркүйек
4	Тестілеу	▪ Функционалдық тестілеу, ▪ UX-тестілеу, ▪ Қателерді анықтау және түзету, ▪ Оқытылған материалды меңгеру деңгейін және білім беру мақсаттарына қол жеткізуді тексеру әдістері мен тәсілдерін әзірлеу.	2025 жыл қыркүйек
3-кезең			
5	Пысықтау	▪ Тестілеу барысында ескерту-ұсыныстарды есепке алу, ▪ Қорытынды түзетулер енгізу, ▪ Өнімділікті оңтайландыру, ▪ Ойыншыларға (пайдаланушыларға) және әкімшілік панельді пайдалануға арналған нұсқаулық әзірлеу, ▪ Ойынның үш деңгейінің демо-нұсқасын дайындау, ▪ Деректерді жергілікті және бұлтты сақтау шешімдерін қолдау, ▪ Ойындар мен қосымшаларды орналастыру платформаларында аккаунттар ашу,	2025 жыл қазан–қараша

		▪ Steam талаптарына сәйкес ойын платформасын әзірлеу, ▪ Дайын ойынның таныстырылымын өткізу.	
6	Орналастыру және шығару	▪ Ойынның платформаларда жариялануы (бета-нұсқасы), ▪ Қорытынды тексерулер, ▪ Жарнамалық-ақпараттық науқан, ▪ Ойынның басқару жүйесіне, әкімшілік панельге қолжетімділікті ұсыну, ▪ Тапсырыс берушіге барлық бастапқы кодтарды тапсыру, ▪ Зияткерлік меншік құқықтарын тапсыру, ▪ Ойынның мобильді нұсқасын ұсыну, ▪ Релиз туралы анонс жасау, ▪ Көрсетілген қызмет бойынша толық (шығармашылық және қаржылық) есеп беру.	2025 жыл қараша–желтоқсан
7	Қолдау	▪ 2026 жылғы желтоқсанға дейін тегін қолдау көрсету, ▪ Қателерді түзету, ▪ Функционалға өзгеріс енгізбестен ұсақ жетілдірулер жасау.	2025 жыл қараша – 2026 жыл желтоқсан